



## **Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah**

Melianti Dotutinggi<sup>1</sup>, Alwiyanto Zees<sup>2</sup>, Abdul Rahmat<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: [meliantidotutinggi@gmail.com](mailto:meliantidotutinggi@gmail.com) [zeesalwiyanto07@gmail.com](mailto:zeesalwiyanto07@gmail.com) [abdulrahmat@ung.ac.id](mailto:abdulrahmat@ung.ac.id)

Received: 23 February 2023; Revised: 12 March 2023; Accepted: 22 May 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.354-368.2023>

### **Abstrak**

Game edukasi *Wordwall* merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *systematic review*. *systematic review* ialah tinjauan literatur yang mensintesis (merangkum) semua studi yang relevan serta memberikan penilaian terhadap apa yang diketahui dari topik studi itu. Kegiatan belajar siswa sebelum menggunakan game edukasi *wordwall* dan setelah menggunakan game edukasi *wordwall*, di mana dari ke 3 artikel yang dipaparkan hasil *posttest* tertinggi sebesar 93,33%. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan penggunaan media game edukasi *Wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terbukti dari hasil angket sebagai *pretest* dalam penggunaan media game edukasi *wordwall* dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar, maka dari itu game edukasi *wordwall* sangat bermanfaat dan berpengaruh besar pada peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran.

### **Kata Kunci**

Pengaruh, Game edukasi *wordwall*, Metode *Systematic Review*

### **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu sebagai penunjang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pendapat (Rini 2013:3) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam merubah sikap serta tingkah laku melalui pengajaran dan latihan sehingga hal tersebut yaitu usaha mendewasakan manusia. Indonesia sendiri sudah banyak berdiri sekolah yang memberikan banyak fasilitas kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai upaya dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. (Launin et al., 2022)

Permainan merupakan salah satu metode dan strategi yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira (Saefudin, Sutikno dalam Hayatin Nopus dan Permatasari 2019). Nikiforidou (2018) dalam Setiawan, Andri dkk menyampaikan bahwa permainan edukasi digital bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan menumbuhkan pemahaman yang di kemas dalam lingkungan digital. Putri, F.M (2020, 18) menyatakan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi web yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang dapat gunakan untuk membuat games berbasis kuis interaktif. (Widowati et al., 2022)

Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. *Word Wall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi *Word Wall* ini menekankan gaya belajar yang



melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. (Widowati et al., 2022)

Word Wall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone dan juga bisa mengakses dari link yang diberikan. (Widowati et al., 2022).

Selain itu Media Wordwall dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media wordwall bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada saat pandemi atau pembelajaran daring. Wordwall memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk, (2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (wordwall) terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar dapat dilihat dari angket minat yang diberikan. Dapat dilihat dari rata-rata persentase minat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. (Walidah et al., 2022).

Game edukasi Wordwall menurut (Lestari 2021:2) merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran game online Wordwall ini untuk dapat mengetahui sejauh mana pengaruh game tersebut sebagai media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. (ROHMATIN, 2023).

Faktor penentu dalam kegiatan belajar yaitu minat belajar siswa (Fitri, Saputra, and Taufiq 2022:1). Semakin bagus dan menarik media pembelajaran yang digunakan, maka kecenderungan dan perhatian dalam belajar semakin tinggi. Berdasarkan pendapat (Susanto 2016), minat belajar adalah ketertarikan atau perhatian dalam suatu kegiatan yang timbul dari dorongan dalam diri seseorang, yang dapat menguntungkan, memberikan kesenangan, dan semakin lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan. Teknologi dan pendidikan menjadi dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Tidak selamanya proses pembelajaran menggunakan cara konvensional yang hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja. Pembelajaran yang memiliki konten media dapat merangsang aktivitas intelektual siswa (Cuc, 2014). (Akbar & Hadi, 2023)

Menurut Greg Constikyan, (2013: 20) menerangkan bahwasanya permasinan merupakan sebuah ciptaan dimana partisipan disebut pemain melakukan ketentuan untuk menata sumber energi yang dimilikinya menempuh materi yang ada di dalam game untuk mencapai satu tujuan. Sedangkan menurut Hirumi (2014), game adalah kegiatan bersaing yang dibuat secara artifisial beserta tujuan, ketentuan, serta definisi tertentu yang terletak pada latar belakang tertentu. (Yulianti & Ekohariadi, 2020).

Game ialah sesuatu yang terbuat serta didesain khusus. Dengan demikian, game merupakan suatu kegiatan kompetitif yang dibuat dan didesain khusus untuk tujuan memiliki aturan-aturan tertentu. Berdasarkan pada deskripsi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan atau game merupakan suatu kegiatan yang menetapkan satu ataupun lebih pemain beserta ketentuan terpilih sehingga terdapat pemain yang menang serta kalah dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi saat senggang.

Bagi Novaliendry (2013) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (user) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk



memainkan. Sebaliknya bagi Reigeluth dan Merrill (2016) dikemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja di peran dan konteks tertentu.

Dalam tulisan ini, penulis akan menggunakan desain penelitian systematic literature review, systematic review ialah tinjauan literatur yang mensintesis dimana penulis mencari dan mengulas beberapa penelitian sebelumnya yang terkait. Sumber penelitian yang digunakan telah terdaftar dalam index jurnal nasional. Setelah dikumpulkan, jurnal penelitian dibedah atau direview menggunakan systematic review kualitatif atau merangkum kesimpulan dari hasil penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif.

### Metode Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan desain penelitian systematic literature review. systematic literature review ialah tinjauan literatur yang mensintesis (merangkum) semua studi yang relevan serta memberikan penilaian terhadap apa yang diketahui dari topik studi itu. Dimana menggunakan teknik kualitatif. Dalam systematic literature review kualitatif pendekatan yang digunakan adalah merangkum hasil penelitian. Metode untuk merangkum hasil penelitian kualitatif disebut "meta-sintesis". Dalam hal ini penulis menggunakan metode systematic literature review kualitatif digunakan untuk merangkum kesimpulan-kesimpulan atau hasil penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif.

Berikut ini beberapa artikel yang di ambil oleh penulis dari google scholar, ketiga artikel ini masing-masing memiliki judul, penulis, penerbit, dan tahun yang berbeda-beda. Ketiga artikel ini membahas pengaruh game edukasi wordwall.

No.	Judul	Penulis	Penerbit	Tahun
1.	Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV	1. Shofiya Launin1 2. Wahyu Nugroho 3. Angga Setiawan	JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial	2022
2.	Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik	1. Gina Nurul Walidah 2. Achmad Mudrikah 3. Samnur Saputra	-	2022
3.	Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	Rohmatin	EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi	2023

Sumber data didapatkan dari hasil pencarian di Google Scholar. Langkah awal pencarian yaitu dengan mencari jurnal di Google Scholar dengan memasukkan kata Kunci : Pengaruh, Game Edukasi Wordwall. Artikel penelitian yang sesuai dengan kriteria dikumpulkan dan dibuat ringkasan. Ringkasan artikel penelitian tersebut dimasukkan ke dalam tabel meliputi artikel, metode, data, hasil penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Setelah melakukan pemilihan artikel yang bertema “game edukasi wordwall” sebelumnya, maka penulis memaparkan beberapa informasi terkait review artikel dalam bentuk table. Berikut tabel hasil review.

Artikel	Metode	Data	Pretest	Posttest	Nama Game	Keterangan
1	Kuantitatif <i>Quasi Eksperimen</i>	40 Siswa dari dua sekolah berbeda, masing-masing sekolah 20 siswa kelas IV	<b>Sekolah Satu:</b> total nilai 1195, rata-rata 59,75 .  <b>Sekolah Dua:</b> total nilai 918, rata-rata 45,9.	<b>Sekolah Satu:</b> total nilai 1322, rata-rata 66,1.  <b>Sekolah Dua:</b> total nilai 1102, rata-rata 55,1.	Game Online Wordwall	Hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan game online wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil yang diperoleh dari penelitian.
2	Kuantitatif <i>Quasi Experimental Design</i>	Terdapat dua kelas yang berbeda yaitu kelas VII D berjumlah 36 siswa dan kelas VII C berjumlah 35 siswa. Jadi jumlah keseluruhannya 71 siswa.	<b>Kelas VII D:</b> Standar Deviasi 8.716, Rata-rata 50,41.  <b>Kelas VII C:</b> Standar Deviasi 9.435, rata-rata 41,51.	<b>Kelas VII D:</b> Standar Deviasi 7.028, rata-rata 81,97.  <b>Kelas VII C:</b> Standar Deviasi 6.447 rata-rata 71,02.	Game Edukasi Wordwall belajar matematika	Hasil menunjukkan bahwa pengaruh pemanfaatan game edukasi wordwall, sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran matematika.
3	Penelitian Tindakan Kelas	30 siswa	<b>Siklus 1:</b> 70,00%.	<b>Siklus 2:</b> 93,33%.	Game Edukasi wordwall kemampuan vocabulary siswa dalam pembelajaran.	Hal ini menunjukkan bahwa media wordwall dapat membuat siswa lebih kreatif dan menyerap daya tangkap yang cepat di karenakan mudahnya belajar kosakata dengan bantuan media



						wordwall. wordwall berpengaruh dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.
--	--	--	--	--	--	---

### **Pembahasan**

Berdasarkan 3 artikel diatas yang bertema tentang “pengaruh game edukasi wordwall” yang telah diperoleh, terdapat hasil yang dicapai sesuai dengan penelitian mereka. Hasil-hasil penelitian tersebut dirangkum dalam tabel diatas yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

Dari hasil pencarian artikel, penulis menemukan 3 artikel yang membahas tentang pengaruh game edukasi wordwall pada pembelajaran siswa. Sumber kepustakaan penulisan dalam mencari artikel adalah google scholar. Jenis penelitian yang dilakukan pada setiap artikel yaitu menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen dan penelitian Tindakan kelas. Setelah di analisis penelitian yang banyak penulis dapatkan adalah quasi eksperimen dimana peneliti membandingkan nilai sebelum penggunaan game edukasi dan setelah penggunaan game edukasi.

Selain itu secara keseluruhan artikel yang penulis dapatkan memiliki tujuan penelitian dengan fokus yang sama yaitu untuk mengetahui pengaruh game edukasi wordwall terhadap hasil belajar siswa pada saat pembelajaran.

Hasil yang didapatkan dari 3 artikel bahwa game edukasi wordwall sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa dan peningkatan belajar siswa. Kegiatan belajar siswa sebelum menggunakan game edukasi wordwall dan setelah menggunakan game edukasi wordwall, di mana dari ke 3 artikel diatas hasil posttest tertinggi sebesar 93,33%.

Berdasarkan 3 artikel yang penulis dapatkan maka penulis menyatakan bahwa game edukasi wordwall sangat berpengaruh sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak terlalu monoton dan membosankan. Dengan game edukasi pembelajaran lebih menarik, siswa lebih aktif dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Setelah menggunakan game edukasi wordwall sebagai media pembelajaran mendapatkan hasil dimana meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar dan peningkatan hasil belajar siswa.

### **Simpulan**

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan penggunaan media game edukasi Wordwall dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terbukti dari hasil angket sebagai pretest dalam penggunaan media game edukasi wordwall dan penggunaan game edukasi wordwall memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar, maka dari itu game edukasi wordwall sangat bermanfaat dan berpengaruh besar pada pembelajaran siswa disekolah.

## Daftar Pustaka

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653–1660.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- ROHMATIN, R. (2023). PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115.
- Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., & Lukas, S. (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Fun Game Wordwall pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2957–2964.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527–533.